

映像制作を「人と AI の協調と創造の空間」に！

「UEGA(Ultra Emotional Generative Agents)(優雅)」

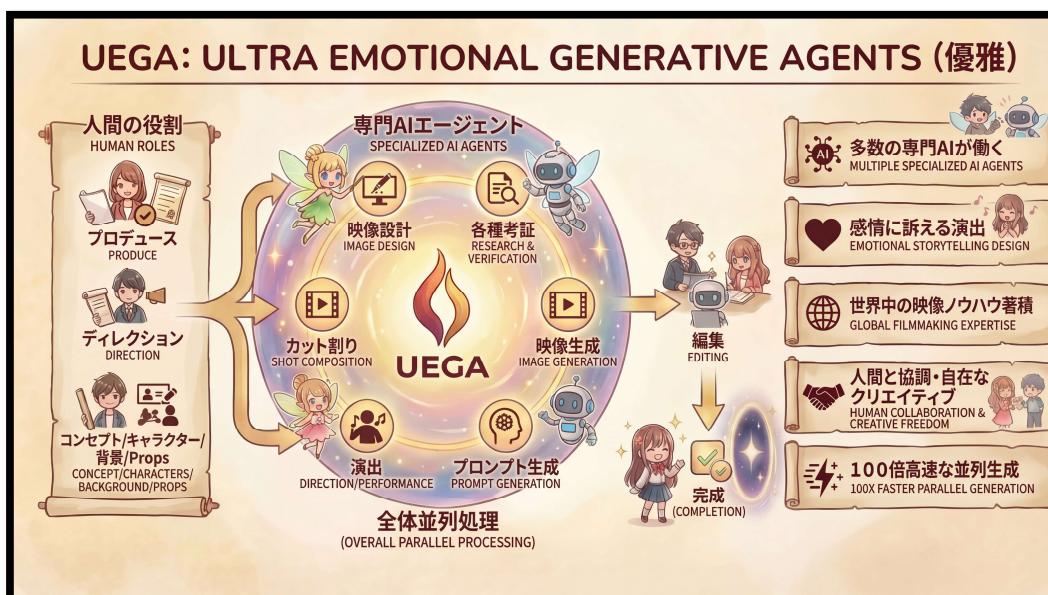
を開発

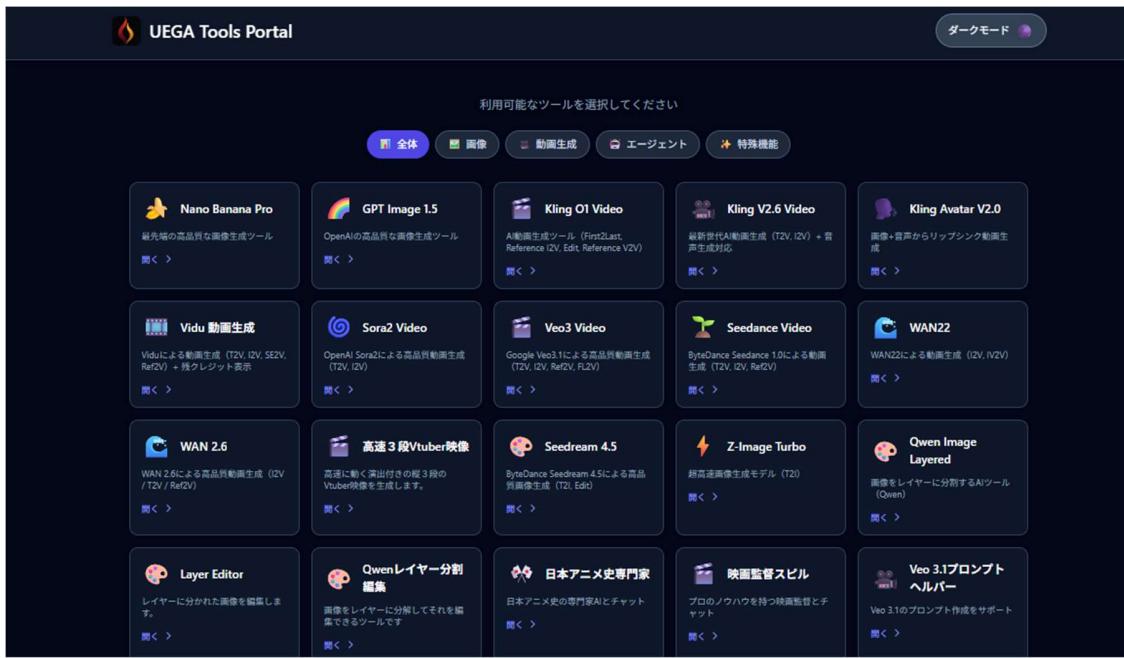
株式会社インタラクティブラボラトリー（以下、IL 社）は、新開発の複数の専門スキルを持つAIエージェントを連携させ、アニメーションおよび映像制作を支援する新システム「UEGA(Ultra Emotional Generative Agents)(優雅)」を開発いたしました。これにより複雑で高度にエモーショナルな映像シーケンスを自動で長尺で制作する事が可能となりました。このシステムをその他の多数のコンテンツ作成支援ツール機能（UEGA Tools）と共に今後 BtoBを中心とした様々な形で提供を行っていきます。

UEGAは、アニメーション制作工程の高度な自動化と、「いつでもどこでも人の手を入れ、作家としての調整やこだわりを反映できる」ワークフローを両立させた、人とAIの協調アニメーション創造システムです。

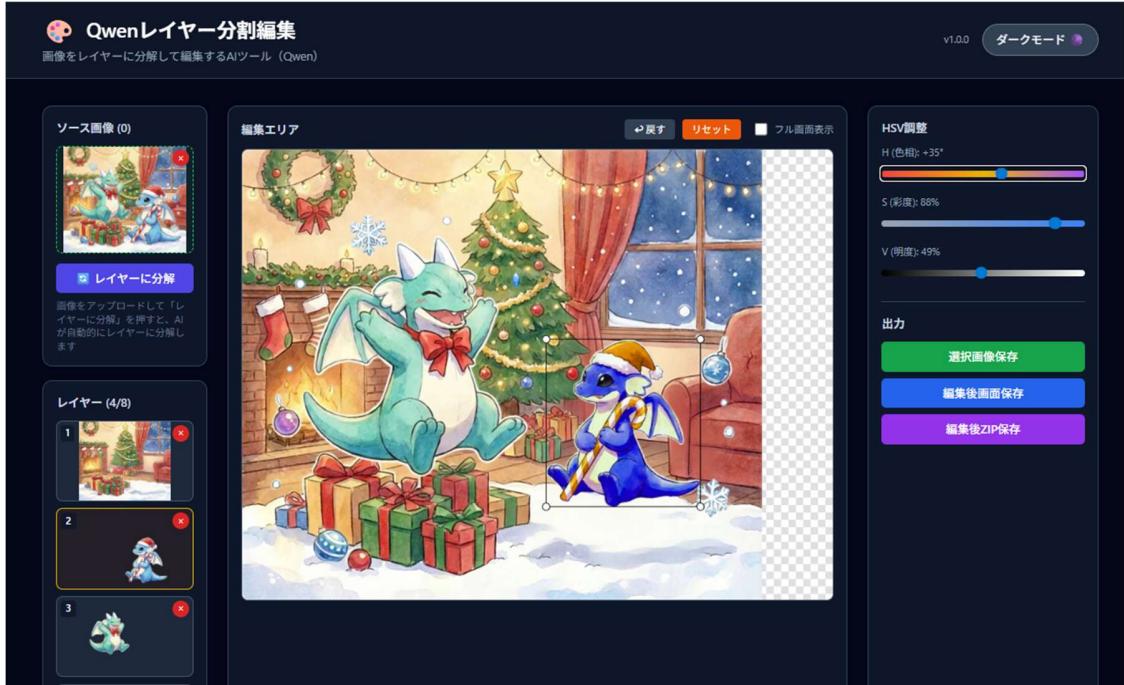
本システムは、構成や作画に置いて破綻ない、今までにない長尺での生成AIアニメーション作成を可能としながら、映像の美しさだけではなく、高度な複合エージェントによる複数専門家のノウハウを映像生成AIの機能として入れ込み、人間の感情が複雑に揺れ動くエモーショナルな「多元的感情変化」を映像の中で扱う事に焦点を当てたシステムです。

これにより、叙情性と美術性の高いアニメーション動画を極めて短時間で生成しつつ、視聴体験として強い感情的インパクトを与える作品づくりを支援します。





「UEGA tools Potal 画面（全体）」



(画面例) 「画像レイヤー自動分割編集画面(Qwen Layered)」



「UEGA Potal 画面（エージェント機能）」

(画面例) 「映像制作スキルセットエージェント（チャット機能）」

背景：生成 AI 時代の「速さ」と「作家性」と「エモさ」のねじれ

近年、拡散モデルやマルチモーダル大規模モデルの進化により、テキストから高品質な画像・映像を生成する技術が急速に実用化されています。これにより、コンセプトアートやアニメーションの映像を短時間で生み出すことが可能になりましたが、一方で次のような課題も浮かび上がっています。

- 一回のプロンプトだけで出力を決める「ポン出し」による、クリエイター不在の制作プロセス
- 既存作品に過度に依存した生成結果による著作権・権利処理上のリスク
- 絵コンテ／レイアウト／作画／撮影など、従来の制作工程の知見が十分に活かされないこと
- デザイナーやアニメーターの職能が「置き換えられる」かのような不安感の高まり
- 「きれいだが心に残らない」映像が量産（AI slop）され、作品の感情的価値が薄まりやすいこと

とりわけ、視聴者的心を動かす「エモーショナル」に関しては、数値化やベンチマークを行えば行うほど、かえって人間らしさや作品の手触りが失われてしまう危険性があります。生成 AI 時代におけるアニメーション制作においてこそ、「速さ」と同じレベルで「作家性」と「エモーショナル」を人間と協調した創作活動を通じて守り、育てる仕組みが必要だと考えました。その解として誕生したのが、今回の UEGA です。

システム概要：専門エージェントが協調動作するマルチエージェント基盤

UEGA は、アニメーションや映像制作に特化した複数の AI エージェントを、並列および直列に自在に連携させるマルチエージェントプラットフォームです。各エージェントは、次のような役割を担います。(今後も拡張予定)

■映像設計エージェント

シーン構成、カット割り、カメラワーク、尺配分など、作品全体の映像設計を行います。

■演出エージェント

アニメジャンル、キャラクターの感情表現、演技プラン、間の取り方、視点の移動などを設計し、多元的・多層的・多面的な感情変化を作品の流れの中でどう積み上げるかを検討します。

■カット割りエージェント

ライティング、色彩設計、質感、背景とキャラクターのなじみなどを統合的に制御し、感情シーンごとに最適なカット割りをコンマ秒の単位で提案します。

■アニメヒストリーエージェント

1970 年代、1990 年代、現代など、時代ごとの作画・演出スタイルの特徴を踏まえ、歴史的文脈や時代感覚をもった表現を補助します。ノスタルジーが喚起する感情効果も視野に入れます。

■プロンプトエージェント

上記エージェントの設計意図を統合し、画像・動画生成モデルにとって最適なプロンプトやパラメータ群へと変換・調整します。シーンをまたいだ表現の一貫性を保つつつ、エモーショナルな方向性をぶらさないよう管理します。

これらのエージェントが人間とも協調動作することで、企画・構成からカット単位の設計、生成モデルへの指示出しまでの一貫して支援し、既存の DCC ツールや画像・動画生成 API と連携して最終的なアニメーション素材を出力します。

さらに今後も各エージェントのバージョンアップを継続し、作画監督や撮影監督、背景美術、編集など、現場で蓄積されたノウハウを反映した新たな専門家エージェントを順次追加していきます。その際にも「エモさ」を単純なデータと指標に押し込めるのではなく、ユーザとクリエイターのあいだで共有される多次元・多面的な感覚として捉え、AI 自体の「人間認識の深み」を人間との会話と高度のノウハウの蓄積により、段階的に高めていく方針です。これにより、未来の AI と人間の協調の一つの方向性を具体的な制作システムとして提示していきます。

特長：高速生成と「こだわり」と「エモーション」の両立

1. 叙情性・美術性の高いアニメーションを極短時間で生成

映像設計、演出、ルックといった要素を専門エージェントが分担しつつ連携することで、従来は膨大な時間を要したカット設計や画作りを極めて短時間で完了できます。ジャンル別エージェントや歴史エージェントが文法や時代性を補正することで、制作スピードと表現の深みを両立します。

2. 高度で最先端の画像・映像の仕組みを全面的に導入

本システムはベースに **Sora2** や **Veo3**、**Kling**、**WAN**、**Seedance**、**Vidu**、**Nano Banana Pro** や **GPT Image 1.5** など、各種の最先端の画像映像の API 等を活用しながら、GPT5.2などの高度な LLM を活用した高度なエージェントを作成し、さらにこれらに各種の世界中の映像ノウハウを付加する事で、より高度で専門的なエージェントとして複数稼働させ、それらを有機的に動的に接続する事で、人間の演出力に匹敵する高度な映像制作を可能としています。

3. 多元的感情変化を見据えた「エモーション」志向の映像設計

本システムは、観聴者の感情が一方向に高まる単純な曲線としてではなく、驚き・安堵・葛藤・解放などが重なり合う「多元的感情変化」として立ち上がるなどを前提に設計されています。

演出エージェントとルックスエージェントが連携し、音楽やセリフのタイミング、光と色の変化、動きの緩急、構図の密度といった要素を組み合わせることで、言語化しきれないエモーショナルな瞬間を丁寧に積み重ねていきます。ここで用いられるのはスコアや数値ではなく、クリエイターと観聴者の体験にもとづく感覚的な指針です。

4. クリエイターファーストのインタラクティブな協調創造

シナリオ、キャラクター、カット割り、レイアウト、色指定など、各ステップでクリエイターが簡単に修正・指示を加えられます。

AI が一方的に作品を作り終えるのではなく、人と AI が往復しながら演出やルックを磨き上げていく構造のため、作家固有の「こだわり」や「手触り」を保ったまま、観聴者の心に届く映像表現を追求できます。

5. 著作権リスクを下げるためのワークフロー設計

単に既存スタイルを模倣するのではなく、オリジナルのキャラクター設定や世界観をベースに生成するフローを標準としています。プロンプトエージェントが参照素材や指示内容を分析し、権利面でグレーになりやすい指示を抑制することで、いわゆる「ポン出し」による著作権トラブルのリスク低減を図ります。

6. 既存制作現場との高い親和性

既存の 3DCG ツールやコンポジットツール、画像・動画生成 API との連携を想定した構造となっており、スタジオ内のパイプラインに段階的に導入しやすい設計です。手描きアニメーション、3DCG、実写合成など、多様なフォーマットのプロジェクトに対して、企画段階からルック開発、カットベースの自動生成までを一貫して支援します。

代表コメント：人間認識の深みを追求する AI へ

システムの研究と開発を担当しているインタラクティブラボラトリー社 代表取締役社長 武田政樹は、次のように述べています。

「生成 AI は、アニメーション制作のスピードを飛躍的に高める一方で、クリエイターの仕事そのものを揺るがす存在として捉えられることも多くあります。

私たちが目指すのは、『人間の仕事を奪う AI』ではなく、『作家のこだわりと人間のエモーションを最大限に増幅させる AI』です。

多次元的な感情の動きである「エモさ」は、スコアや指標に還元した瞬間に、その本質を失いかねます。UEGA は、人間の複雑な感情や生き方を、数字ではなく経験と多層的で重厚なデータから深く理解しようとする AI であり、クリエイターと視聴者のあいだにある多元的な感情世界を、映像表現へと翻訳する“パートナー”として設計されています。

この映像制作システムを今後発展させ、早期に 2 時間を超える映像制作や、シリーズ構成を行っての継続的配信が可能なシステムなどを実現していきます。

今回の取り組みを通じて、AI 自体の人間認識の深みをより高めながら、未来の AI と人間の協調のひとつの姿を提示していきたいと考えています。

今後の展開

UEGAは、個人クリエイター、小規模スタジオ、映像制作プロダクション、さらには教育機関でのアニメーション教育など、幅広い現場での活用を想定しています。今後、クローズドβテストやパートナー企業との共同制作、ユーザコミュニティからのフィードバックを通じて、システムのブラッシュアップを継続してまいります。

今後の主な展開予定は以下のとおりです。

- クリエイター向けオンラインプラットフォームとしての提供
- 商用スタジオ向けに、既存パイプラインと接続可能なエンタープライズ版の検討
- 現場の制作プロセスと視聴者の反応から学ぶことで、AIの人間認識の深みと協調創造能力を段階的に強化
- 教育機関やコンテストとの連携による、次世代クリエイター育成プログラムへの活用

UEGAを通じて、生成AI時代における「人とAIの協調によるアニメーション創造」の実践例を世界に先駆けて提示し、人間らしさとエモーションを核とした作品づくりを支えるシステムとして、新たな制作のあり方を継続的に提案してまいります。

■ 社概要

会社名：株式会社インタラクティブラボラトリー

代表者：代表取締役社長 武田 政樹

事業内容：アニメーション／映像制作支援ソフトウェアの開発・提供、各種AIの応用研究開発、エンターテインメントコンテンツ開発 他

※本リリースに記載されている会社名・商品名・サービス名は、各社の商標または登録商標です。

ホームページ : <https://www.ilabo.co/>

X : @AINetworkTech

AI Network Technology の名称はAI事業でのブランドです。

■映像作品例

下記は実際に「UEGA」（優雅）（β版）およびUEGA Tools上で作成したMVサンプルです。CGや実写、アニメーションなど様々な映像ジャンルの作品を人間とエージェントの協調でわずかな時間（1～数時間程度）で実際に作成しています。

人間の役割は「原案」「プロデュース」「ディレクション」「編集」が主であり、その他の部分「映像設計」「カット割り」「演出」「プロンプト作成」「映像生成」等を基本的にエージェントが担っています。

[Youtube チャンネル]

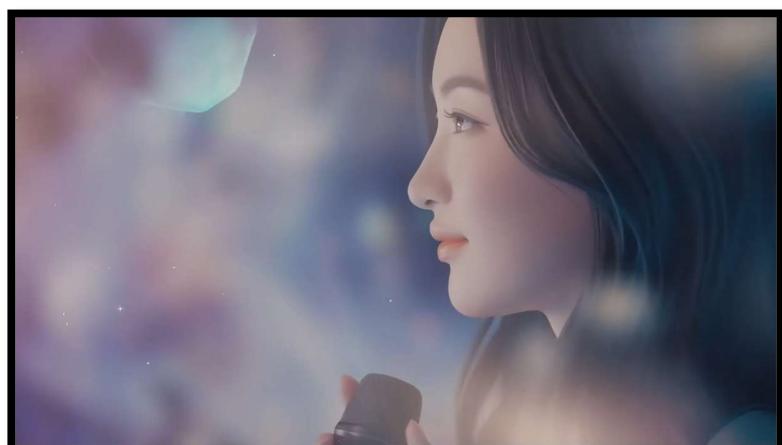
<https://www.youtube.com/@AINetworkTech>



「ロボットなんですから」（4分36秒）（MV）



「哀しい夜」（3分20秒）（MV）



「Quantum Heart」（3分26秒）（MV）



「もうちょいハッピー」（3分1秒）（MV）



「エレクトリック・ラブ（映像のみ）」（2分38秒）（MV）



「青い空と君の未来」（4分10秒）（MV）



「仮想の仮想 Vtuber 達の MV (4K Full Version) 」

(3分18秒) (MV)